L'ECONOMIE, A-T-ELLE UN SENS ?

Kit pédagogique pour animer des temps de formations pour comprendre l'économie

Version Février 2015

MRJC

JEUNESS
Économie Sociale et Solidaire

I Introduction

« Découvrir les enjeux de l'économie et de l'économie sociale et solidaire »

Ce kit pédagogique d'animation est le fruit d'un travail entrepris par le **MRJC** en partenariat avec le **Programme Jeun'ESS**., partant du constat premièrement que **peu de jeunes pensent avoir des connaissances en économie**, deuxièmement qu'**il leur apparaît impossible d'agir dessus**, comme ils le souhaiteraient, en cohérence avec leurs valeurs.

Orienté vers la **découverte et la compréhension des enjeux de l'économie et de l'économie sociale et solidaire**, ce kit d'animation a été pensé et construit par des jeunes et pour des jeunes, dans une logique et avec des préceptes d'éducation populaire.

Pendant une année lors de séjours ou de temps de formation, des jeunes ont pensé, créé, testé, animé, analysé et évalué des outils d'animations sur la découverte et la compréhension des enjeux de l'économie, donnant lieu à des rencontres d'organisations, et des spécialistes de l'éducation et de l'économie.

Ce kit a été construit par l'expérimentation durant des cycles de formations spontanés ou des séjours pour de jeunes est à usage multiple . Il s'adresse bien à toute personne (animateurs d'organisations d'éducation populaire, parents ou encore enseignants) qui souhaiterait parler d'économie et d'économie sociale et solidaire avec des jeunes, en utilisant différents outils et méthodes éducatives.

Pourquoi ce kit ? Trois objectifs principaux :

- Proposer un espace aux jeunes pour s'interroger et obtenir des clés de lecture, pour comprendre le fonctionnement du système économique dans lequel ils vivent.
- Permettre aux jeunes de découvrir le territoire sur lequel ils vivent et agissent.
- Présenter aux jeunes différentes façons de voir et d'agir sur l'économie pour qu'elle soit au service de tous les hommes et de tout l'homme, par la découverte de formes alternatives à l'économie classique comme l'ESS.

Astuces et préconisations d'utilisation

Mode d'emploi ,

Ce kit est **un outil de formation et de recherche non-exhaustif** à destination d'animateurs qui voudraient traiter des enjeux de l'économie avec des jeunes âgés de 16 à 30 ans.
L'animateur a un rôle central. Tout d'abord, il **définit les questions et les thématiques en s'appuyant sur les attentes des jeunes participant** au temps de formation.
Ensuite, l'animateur **choisit, adapte les outils d'animation et prépare les temps de formation**.
L'animateur **veille à laisser les jeunes s'exprimer**, à partager leurs points de vue et à favoriser les échanges entre eux en revenant sur une expérience vécue. Le partage d'expérience, du ressenti et positionnement de chacun contribuent à nourrir les réflexions et l'analyse.

Indicateurs de niveau

= Idéal en introduction d'un temps formel de formation / pour tout public

= Nécessite la présence d'un intervenant ou d'un niveau de connaissance adapté de l'animateur

= Nécessite un niveau de connaissance initial pour le adéquate pour les participants

Exemples de cycle de formation. Dans l'idéal prévoir un temps d'introduction, un temps de formation puis un temps d'analyse avec la participation d'intervenants dans certains cas.

Pour traiter la question de la gouvernance:

Temps 1: Fiche A6—Découvrir et faire vivre la coopération—Une chaise musicale réadaptée
Temps 2: Fiche A3—A la découverte des formes de prise de décision—Un théâtre forum
Temps 3: Fiche A14—Qu'est-ce qu'une coopérative? Comment fonctionne-t-elle? - organiser une visite d'expérience d'une coopérative

Pour découvrir les fondements de l'économie sociale et solidaire :

T Temps 1: Fiche A10- S'interroger sur le fonctionnement et des stéréotypes économiques—partir d'exemples du quotidien
Temps 2: Fiche A14 Qu'est-ce que l'économie sociale et solidaire? - Un Q-sort réadapté pour échanger
Temps 3 : rencontre d'un spécialiste de l'économie sociale et solidaire (chercheur, représentant d'une CRESS…) pour présenter les fondements
Temps 4 : Fiche A14 à A 16 Visites d'expériences de structures de l'ESS

Pour découvrir les modes de production et moyens d'échanges:

Temps 1: Fiche A 11—S'interroger sur les modes de production—Jeu de piste dans un commerce »
Temps 2: Fiche A14—Qu'est-ce qu'une coopérative? Comment fonctionne-t-elle? - organiser une visite d'expérience d'une coopérative
Temps 3: Fiche A10—Découvrir les moyens d'échanges—Rien de tel qu'un troc patates

Pour découvrir les enjeux de l'économie territoriale:

Temps 1: Fiche A9—Observer son environnement pour comprendre son territoire—Une lecture de paysage
Temps 2: Fiche A14 à A 16 Visites d'expériences de structures de l'ESS

SOMMAIRE

Les fiches

FA 1- Page 10- **Découvrir les moyens d'échanges** : *Rien de tel qu'un troc-patates*

Objectif: découvrir et comprendre les enjeux des moyens d'échanges

Public: jeunes de 13 à 30 ans

FA 2- Page 12- **S'interroger sur les principes et le fonctionnement de l'économie** : *Une rivière du doute réadaptée*

Objectif: découvrir et comprendre les enjeux généraux de l'économie

Public: jeunes de 13 à 30 ans

FA 3- Page 14- **A la découverte des formes de prises de décision** :*Un théâtre forum réadapté*

Objectif: découvrir différents modes de décision dans un cadre collectif et les enjeux

Public: groupe composé de 8 à 15 personnes âgées de plus de 16 ans

FA 4- Page 16- **Qu'est-ce que l'économie sociale et solidaire? -** *Un Q-sort réadapté pour échanger*

Objectif: s'interroger pour comprendre les enjeux de l'économie et de l'ESS

Public: groupe composé de 10 à 20 personnes minimum de plus de 16 ans

FA 5- Page 20 - **Découvrir le rôle de la monnaie** – *Une soirée casino endiablée*

Objectif: découvrir et comprendre les enjeux des moyens d'échanges

Public: groupe composé de 15 à 30 personnes âgées de plus de 13 ans.

FA 6- Page 23 – **Découvrir et faire vivre la coopération** – *Une chaise musicale réadaptée*

Objectif: découvrir et comprendre les enjeux des moyens d'échanges

Public: groupe composé de 15 à 30 personnes âgées de plus de 13 ans.

FA7 – Page 25 – **S'interroger sur la production et la consommation** – *Animer un repas et partager des idées*

Objectif: permettre aux jeunes de s'interroger sur les modes de production et de partage

Public: préférable avec des adultes, mais peut s'utiliser avec des adolescents si la thématique les concerne ou les passionne. Une groupe de 8 à 30 personnes.

FA 8- Page 27 – **Découvrir des modes de gouvernances** – *Jeu du Loup Garou réadapté*

Objectif: découvrir différents modes de décision dans un cadre collectif et les enjeux

Public: groupe composé de 8 à 12 personnes minimum de plus de 12 ans

FA 9- Page 30 – **Observer son environnement pour comprendre son territoire** - Une lecture de paysage

Objectif: comprendre le fonctionnement d'un territoire, ses interactions et ses enjeux

Public: groupe de 8 à 15 personnes, âgées de 13 ans et plus.

FA 10- Page 32 – **S'interroger sur le fonctionnement et des stéréotypes économiques**—*Partir d'exemples du quotidien*

Objectif: découvrir et comprendre des enjeux de l'économie et l'impact sur les Hommes et leur environnement

Public: groupe de 8 à 15 personnes, âgées de 16 ans et plus

FA 11- Page 34 – **S'interroger et comprendre les modes de production** *-Jeu de piste dans un commerce*

Objectif: comprendre les enjeux de la production et des modes de distribution

Public: groupe de 8 à 15 personnes, âgées de 13 ans et plus.

FA 12- Page 36 – **Comprendre les modes de répartition de richesse** - *ce qui est à nous est à moi*

Objectif: s'interroger sur les modes de répartition des richesses avec des mises en situation.

Public: groupe composé de 10 à 20 personnes âgées de plus de 16 ans.

FA 13- Page 38 – **Approche de la gouvernance comme alternative** - *A la hiérarchisation des projets*

Objectif: percevoir les enjeux la hiérarchisation des rapports dans une gestion de projet

Public: groupe de 10 à 20 personnes de plus de 15 ans

FA 14- Page 41 – **Qu'est-ce qu'une coopérative ? Comment fonctionne-t-elle? -** *Organiser une visite d'expérience d'une coopérative.*

Objectif: comprendre le fonctionnement d'une mutuelle et son fonctionnement, par une approche comparée.

Public: groupe composé de 6 à 15 personnes de 16 ans et plus.

FA 15- Page 43 – **« Qu'est-ce qu'une mutuelle ? Comment fonctionne-t-elle ?** *Organiser une visite d'expérience d'une mutuelle.*

Objectif: comprendre le fonctionnement d'une mutuelle: sa raison sociale etc.

Public: groupe composé de 6 à 15 personnes de 16 ans et plus.

FA 16- Page 45 – **« Qu'est-ce qu'une « ressourcerie »?** - *Organiser une visite d'expérience d'une « ressourcerie »*

Objectif: comprendre le fonctionnement d'une « ressourcerie »: sa raison sociale etc.

Public: groupe composé de 6 à 15 personnes de 16 ans et plus

Comment parler d'Economie Sociale et Solidaire auprès de jeunes?

Qu'est-ce que l'économie sociale et solidaire?

Eclairage de la part de **Michel Abhervé ,** Professeur associé , Filière Economie Sociale et Solidaire, Université Paris Est Marne la Vallée - Novembre 2013

Aujourd'hui l'Economie Sociale et Solidaire est au cœur du débat public, et ce mois de novembre 2013 l'illustre parfaitement

D'abord parce que partout en France, ses acteurs organisent le Mois de l'ESS, où, à travers plus de 2000 manifestations, ils mettent en valeur la très grande diversité de leurs actions, les présentent au grand public, et au-delà ouvrent le débat avec la société et mettent ainsi en évidence leur dynamisme, leur capacité à répondre à des besoins sociaux très divers

Mais aussi parce que le Sénat a adopté, en première lecture, le projet de loi sur l'ESS, présenté par le premier Ministre en charge de ce secteur, **Benoît Hamon**, comportant, outre de nombreuses dispositions utiles au fonctionnement des différentes structures, une définition du secteur traduisant une double volonté de développement et de pollinisation de l'ensemble de l'économie

Enfin parce que cette démarche française est en phase avec des initiatives convergentes conduites sur les cinq continents, avec en particulier l'adoption à l'unanimité d'une loi au Québec, l'introduction dans la constitution en Equateur, le rôle déterminant des coopératives dans la politique de développement rural au Maroc…toutes initiatives qui ont pu mesurer leurs proximités, leurs convergences malgré des contextes socio-économiques très différentes lors des Rencontres du Mont-blanc organisées par **Thierry Jeantet** à Chamonix

Ce temps fort n'arrive pas par hasard, mais précisément à un moment où, de façon particulièrement accentuée depuis la crise du capitalisme financier de 2008, les interrogations sont de plus fortes sur les limites d'un mode de développement fondé sur la compétition, la recherche effrénée du profit à court terme…

Cette économie, que le projet de loi définit comme un « *mode d'entreprendre adapté à tous les domaines de l'activité humaine* » s'inscrit dans une histoire dont les prémisses se trouvent dans la solidarité des gladiateurs antiques et des communautés chrétiennes, et les premières concrétisations en ville dans les corporations et à la campagne dans les fruitières des producteurs de comté dans la montagne jurassienne, la plus ancienne, Déservillers dans le Doubs, datant de 1273 et étant toujours en activité.

Mais c'est le XIXème siècle qui verra l'Economie Sociale, qui ne s'appellera ainsi que vers la fin du siècle, se structurer en contrepoint du développement du capitalisme industriel, sous l'influence de ceux qui sont généralement qualifiés de socialistes utopiques, en particulier dans la suite de **Pierre Joseph Proudhon**, avec la réalisation emblématique du Familistère du Guise dans l'Aisne de **Jean-Baptiste Godin**, directement inspiré du phalanstère de **Charles Fourier**

Ils inventeront, hors de tout cadre, dans un contexte marqué par le refus affirmé durant la Révolution française des corps intermédiaires structurant la société, ce qui deviendra quelques décennies plus tard, quand la loi leur donnera un cadre juridique, les coopératives de consommation, les coopératives de production, les mutuelles, les associations … dans une filiation ouvrière, construite dans un contexte de

grande violence des rapports sociaux, où la lutte des classes est une réalité quotidienne.

Cette origine sera complétée par une filiation catholique, issue des congrégations, avant que, sous l'impulsion de la doctrine sociale de l'Eglise et de **Marc Sangnier,** la solidarité ne relaie la charité.

C'est l'influence protestante, sous l'impulsion de **Charles Gide**, chantre de la « République coopérative » qui sera au centre d'une synthèse provisoire que symbolise le pavillon de l'Economie sociale lors de l'Exposition Universelle de Paris en 1900

Paradoxalement, immédiatement après ce temps fort, le terme Economie Sociale va pratiquement disparaître pendant trois quatre de siècle, ce qui ne signifie pas, loin s'en faut, que les composantes de cet ensemble ne progressent pas, puisqu'elles vont fortement se développer dans un contexte marqué par le poids de l'« **Etat-providence** », soutenant assez largement les réponses à des besoins sociaux nouveaux promues par ce qui va être communément appelée « **Tiers secteur** » vu son positionnement entre le secteur public et le secteur privé.

Des réussites économiques indéniables comme celles de banques coopératives, où d'importantes coopératives agricoles vont, effet de taille aidant, s'accompagner d'une prise de distance par rapport au modèle de l'Economie Sociale historiquement fondé sur la proximité.

C'est vers les années 1975-1980, dans la mouvance regroupée autour de **Michel Rocard**, avec en particulier **François Soulage**, aujourd'hui président du Secours Catholique, que va renaître le terme Economie Sociale, dont progressivement, et non sans résistances, l'ensemble des acteurs va s'emparer

Après Mai 1968 va émerger un nouveau modèle qui va très progressivement s'identifier sous le concept d'**Economie Solidaire**, fondé sur une démarche d'implication citoyenne, la réponse à des besoins sociaux évoluant avec les changements de modes de vie, revendiquant un fort attachement territorial, avec une référence à l'autogestion et à la lutte contre toutes les formes d'autorité, y compris dans la sphère privée.

Se construisant pour partie contre les institutions, dont celles de l'Economie Sociale, accusées, pas toujours à tort, d'être endormies, voire intégrées à l'économie dominante dont certaines de leurs pratiques ne se différencient plus guère, au fil d'une certaine réussite économique, l'Economie Solidaire va s'exprimer et, plus difficilement, s'organiser

Ce n'est que très récemment que les tenants historiques de l'Economie Sociale et les acteurs plus récents de l'Economie Solidaire vont accepter de se retrouver sous l'appellation générique d'Economie Sociale et Solidaire qui traduit plus, du moins dans un premier temps, une alliance tactique qu'une réelle unification des démarches, avant de devenir progressivement un facteur d'identification tendant à être accepté par tous.

Car les valeurs fondant cet ensemble sont fortes, et constituent par leur conjugaisons le fondement de l'existence de cette démarche qui a vocation à se développer dans l'ensemble des activités et ne doit pas être confondue avec des secteurs d'activités.

La première est la **démocratie,** car il ne peut y avoir de développement d'une démocratie dans le champ économique si elle n'existe pas dans le champ politique. Cette démocratie se résume dans le principe, simple ***« Un homme, une voix »***, inventé par les Equitables Pionniers de Rochdale, près de Manchester en 1844, pour fonder leur démarche d'autonomie dans leur approvisionnement par rapport à leur patron, préfigurant ce qui va devenir les coopératives de consommateurs. Si ce principe qu'on exprime aujourd'hui plus volontiers sous la forme « ***Une personne, une voix*** » peut faire l'objet d'adaptations, dans la cadre de statuts, en particulier pour s'adapter à des organisations de grande taille ou associant des membres d'essence différentes, il n'en demeure pas moins fondamental

Le deuxième se résume dans la « ***primauté de l'homme sur le capital*** », façon de dire que la personne est plus importante que l'argent et que le capital ne doit pas être le facteur déterminant. Il s'accompagne du concept de propriété collective, que traduisent les réserves impartageables des coopératives ou le fonds associatif des associations, propriété de la structure elle-même et d'aucun de ses membres

Le troisième repose sur **l'indépendance vis-à-vis des pouvoirs publics,** ce qui signifie bien entendu pas l'absence de relations, mais traduit la nécessaire autonomie des acteurs qui ne peuvent être les simples exécutants d'une politique décidée par d'autres amis doivent être partie prenante de sa conception, se positionner comme force de proposition

La quatrième repose sur **l'attachement à un territoire**, dans une logique d'économie non délocalisable, s'accompagnant d'une volonté de s'impliquer fortement dans des démarches de développement local

Ces valeurs, constitutives de l'appartenance à l'Economie Sociale et Solidaire, sont organisées dans des règles de fonctionnement, généralement appelées statuts, adaptés à chacune des quatre grandes familles, qui sont régies par des lois particulières

- les coopératives (elle-même diverses : de production, les SCOP, de consommation, agricoles, artisanales, bancaires, commerçantes, maritimes, de logement, de transport …)
- Les mutuelles, de santé ou d'assurance
- Les associations, intervenant dans des champs très divers : santé et action sociale, culture, sport, consommation, aide à domicile, éducation populaire, tourisme social, accès à l'emploi, intégration, lien social, insertion…
- Les fondations

A ces organisations statutaires peuvent être assimilées des démarches inspirées des mêmes valeurs mais ayant choisi de mettre en œuvre leur projet économique en utilisant les statuts de sociétés classiques, SARL, SAS ou SA. Le projet de loi prévoit qu'elles pourront être intégrées dans le champ de l'ESS sous réserve qu'elles acceptent de formaliser un certain nombre de règles montrant qu'elles se situent dans une logique qui n'est pas la recherche du projet maximum (but, utilité sociale, limites dans les bénéfices partagés, constitution de réserves impartageables…)

Cette extension du champ de l'Economie Sociale et Solidaire, au-delà de la stricte approche par l'appartenance liée aux statuts, rejoint assez largement la démarche de **l'Entrepreneuriat Social** qui met en avant la personnalité de l'entrepreneur, tout en se situant explicitement dans le champ de l'utilité sociale et de l'invention et de l'expérimentation de réponses appropriées à l'évolution des besoins de la société.

Cet ensemble n'est en rien marginal : il concerne dans notre pays, à peu de choses près deux millions de salariés, soit un salarié sur 10 (avec des variations régionales de 14 % en Bretagne à 7 % en Ile de France), et c'est surtout un ensemble en extension qui a ces dernières années nettement mieux résisté à la crise que le reste de l'économie, continuant à créer des emplois dans un contexte globalement déprimé, même si certains secteurs peuvent être en difficulté, pendant que d'autres sont en fort développement.

S'organisant de façon privilégiée au niveau régional, avec un fort partenariat avec tous les Conseils Régionaux, au sein des Chambres Régionales de l'Economie Sociale et Solidaire, les **CRESS**, les acteurs peuvent aussi se structurer à l'échelle infrarégionale, au niveau des départements, des pays ou des agglomérations, avec, le plus souvent, une collaboration avec les collectivités. Au niveau national ils se regroupent dans le **CEGES**, Conseil des Entreprises, Employeurs et Groupements de l'Economie Sociale et se concertent avec les pouvoirs publics au sein du **Conseil Supérieur de l'Economie Sociale et Solidaire**

L'Economie Sociale et Solidaire existe aussi au niveau européen et dans le monde entier avec des configurations différentes selon les pays, en fonction du contexte socio-économique, de l'histoire, du rôle du secteur public, même si son organisation reste encore embryonnaire.

Pour ce qui est de l'avenir, il est très lié à la capacité d'implication des citoyens dans l'économie, de leur volonté d'être pleinement acteurs en particulier en réfléchissant à la façon dont leur potentiel de consommateur peut être mis au service de démarches vertueuses : circuits courts, commerce équitable, réduction des transports, réutilisation des rebuts et déchets

Si les pouvoirs publics ne sont pas directement acteurs, ils doivent créer les conditions au développement de cette économie, en veillant à ce que les contextes législatifs évoluent, mais surtout en étant attentifs à ce que les règles mises en place assurent des conditions de concurrence loyale, y compris sur les sujets où l'Economie Sociale et Solidaire peut être pénalisée par ses limites structurelles, en particulier pour l'accès aux investissements, et au financement, ce pourquoi l'aide prévue de la Banque Publique d'Investissement devrait contribuer à répondre.

Mais l'Economie Sociale et Solidaire n'est pas par nature à l'abri des dérives, liées aux faiblesses humaines, aux dérives, à la sclérose, ou à la confiscation du pouvoir par une forme de technostructure dont le pouvoir s'affirme dans une dialectique avec une tendance au désinvestissement des adhérents/sociétaires/mutualistes/ coopérateurs.

En effet, la vitalité de l'Economie Sociale et Solidaire ne repose pas en premier lieu sur une pourtant indispensable efficience économique mais sur le respect du principe de base, une réelle démocratie, et donc une implication forte de femmes et d'hommes s'engageant dans la durée pour construire, faire vivre des organisations collectives

C'est parce qu'elle est liée à cette exigence démocratique que son développement sera nécessairement lent, et qu'elle supposera que des changements importants se produisent dans le fonctionnement de l'école qui est très marquée par une logique de compétition à tous les niveaux, alors qu'elle devrait se fonder davantage sur une logique de coopération et de solidarité

Forte de ses valeurs, issue d'une histoire, l'Economie Sociale et Solidaire est face à un défi : ne pas se contenter de sa dimension économique, même si la réussite de celle-ci est fondamentale, mais rester fidèle à sa conception fondatrice, faite d'une alliance entre l'investissement responsable des personnes dans une démarche collective

C'est à cette condition exigeante que l'Economie Sociale et Solidaire pourra s'inscrire dans la volonté de transformation sociale qui lui donne sens.

FA1

Découvrir les moyens d'échanges
Rien de tel qu'un troc-patates

Objectifs de l'animation

- Susciter l'envie de créer plus d'échanges non monétaires
- Créer du lien social avec les habitants
- Agir en équipe

Public : jeunes de 13 à 30 ans

Matériel : un aliment (patate) ou un objet symbolique à échanger

Temps de l'animation à prévoir : Une heure trente à deux heures

Déroulé

Ce jeu est possible si l'on dispose d'un petit village en milieu rural pas loin.

Phase 1 : Présentation de l'animation et du fonctionnement *(5 minutes environ)*

Consignes : *On constitue de petites équipes de 3 à 5 personnes (à adapter). Il s'agit ensuite pour les groupes de « troquer » leur aliment ou objet symbolique en allant tout simplement sonner chez les habitants du village.*

Phase 2 : La rencontre des habitants

Les jeunes troquent l'aliment ou l'objet et peuvent entreprendre une discussion pour connaître la provenance du l'objet échangé, la valeur symbolique et marchande … Ensuite, les jeunes repartent avec l'objet échangé et partent en direction d'une autre personne avec laquelle ils pourront réaliser un autre troc …

Phase 3 : Le temps de restitution

Il est important de permettre aux jeunes d'échanger sur l'expérience vécue et de les interroger sur les notions d'échanges, de valeurs des choses (marchandes et symboliques) et les moyens d'échanges. C'est à ce niveau-là qu'apparaît le surplus pédagogique !

Quelques éléments de définitions

Valeur marchande : correspond au prix de vente donné à un bien ou un service sur le marché

Valeur d'usage : correspond à la valeur donnée par un consommateur à un bien ou un service en fonction de l'utilité qu'il en, retire par rapport à ses besoins.

Valeur symbolique : correspond à la valeur affective donnée à une chose

Quelques réflexions de Philippe Landeux sur la monnaie et l'argent http://philippelandeux.hautetfort.com/archive/2011/11/24/largent-la-monnaie-et-le-moyen-d-echange.html **et lire celles de Bernard Friot.**

Astuces et conseils

En général les habitants sont plutôt accueillants ; mais il faut veiller à ce qu'ils ne se sentent pas « agressés » par ces groupes (attention notamment à ne pas aller plusieurs fois dans la même maison). Lors d'un camp d'été, pour une journée en autogestion, les jeunes ont même pu être autonomes sur un repas.

Cette activité sert de support à des discussions, temps d'échanges et de formation sur les moyens d'échanges et le coût des choses.

Témoignage d'expérience

« Nous avons fait ce Troc-Patate dans un petit village de Haute-Saône, à Bougey (70) et j'ai été impressionnée par ce jeu ! L'échange entre nous et les personnes du village (qui étaient majoritairement des personnes âgées) s'est vraiment fait dans une ambiance accueillante, contrairement à ce qu'on aurait pu penser ! »

Jeanne, militante MRJC en Franche-Comté

Pour aller plus loin

Visionner le reportage : ***« Trueke, à la rencontre des clubs de troc du Venezuela »*** (TAOA – 2011 17 minutes - http://www.taoaproject.org/publications-videos/videos/reportage-taoa-trueke-a-la-rencontre-des-clubs-de-troc-du-venezuela/)

Différentes émission sur les monnaies locales de France Culture : http://www.franceculture.fr/oeuvre-les-monnaies-locales-complementaires-pourquoi-comment-de-philippe-derudder

FA2 S'interroger sur les principes et le fonctionnement de l'économie—- *Une rivière du doute réadaptée*

Objectifs de l'animation

- Permettre aux participants de saisir les enjeux liés à des affirmations d'ordre économique
- Permettre aux participants se forger un avis dans l'interaction avec d'autres
- Amener les jeunes à se positionner et défendre leurs idées

Public : jeunes de 13 à 30 ans

Matériel : De quoi prendre des notes, matérialiser des espaces.

Temps de l'animation à prévoir : Prévoir au moins une demie heure, plus selon le nombre d'affirmations et de participants

Déroulé

Phase 1 : Présentation de l'animation et du fonctionnement de « La rivière du doute » *(5 minutes environ)*

Consignes : *A la lecture d'affirmations par l'animateur, chaque participant devra se positionner dans l'espace pour montrer son accord ou son désaccord. D'un côté, se trouvent les personnes qui sont en accord et de l'autre les personnes qui ne le sont pas. Il n'est pas possible de rester neutre.*

Ensuite chaque personne est invitée à s'exprimer à haute voix à tour de rôle, pour présenter son point de vue. Le but est bien de fournir de la matière au débat autant que les participants le souhaitent. Le changement de camp se fait lorsque le participant est convaincu de l'argument avancé par le camp adverse.

L'intervenant ou animateur peut apporter des éléments de compréhension au débat, que ce soit au cours des échanges, ou à leur issue.

Phase 2 : Phase d'échanges autour des propositions d'affirmation *(20 minutes environ)*

Phase 3 : Phase de déclusion *(5 minutes environ)* Chaque participant est invité à exprimer ce qu'il a ressenti.

Exemples de phrases :

- Je pense que la volonté de gagner de l'argent est primordiale sur tout le reste.
- Il y a de plus en plus de pauvres parce que les inégalités augmentent toujours.
- Je pense qu'il est normal que l'on puisse créer une entreprise dans n'importe quel domaine, même dans l'armement.
- Je pense que dans une entreprise, tout le monde doit avoir le même salaire.
- Quand je cherche du travail, je regarde d'abord le projet de la structure et ensuite le salaire que je peux percevoir.
- Plus tard je souhaite monter une entreprise avec d'autres personnes et ce sera sous le statut d'une coopérative.
- Je pense qu'il est normal que le pouvoir de décision dépende du montant des capitaux investis dans l'entreprise.
- Pour moi, tout le monde dans l'entreprise doit avoir le pouvoir de décider.
- Je pense que l'assurance est du ressort privé. Chacun doit s'assurer seul et que ça marche mieux comme ça !
- ...

Astuces et conseils

Cette animation est idéale pour introduire un échange ou un débat avec des économistes, qui pourront rebondir sur les échanges entre les participants. Ainsi, il est fortement conseillé que l'animateur prépare des éléments de précisions et théoriques à partager durant les échanges ou qu'il soit véritablement accompagné par une personne pouvant faire ses apports.

Le bilan : La reprise des notes du débat, et leur synthèse, permet généralement de faire ressortir les grandes questions liées à une thématique. Par exemple, sur cette thématique des inégalités et de la pauvreté. Voici ce qui a pu ressortir comme réflexions synthétisées par les organisateurs :

Attention entre mesure en valeur absolue et relative.
Comment on partage les richesses ?
Les richesses augmentent mais les inégalités à l'intérieur des Etats aussi.
Les inégalités entre Etats diminuent, pourtant il y a toujours la famine et le gaspillage.
Il n'y a rien de fatal ou d'inéluctable dans l'évolution des inégalités.
On parle souvent de pauvreté financière, mais on parle peu de pauvreté culturelle (qui elle même joue sur la manière de produire des richesses, de faire société, …).
La question des produits agricoles peut apparaître centrale dans la question de la pauvreté (plus on est pauvre, plus le budget alimentation est important chez les ménages, même si depuis la révolution industrielle ce budget ne cesse de décroître).

FA3

A la découverte des formes de prise de décision–
Un théâtre forum réadapté

Objectifs de l'animation

- Découvrir différents « modes de décision » dans un cadre collectif

Cet outil peut être utilisé pour faire une relecture ou un bilan d'un collectif.

Public : Un groupe composé de 8 à 15 personnes âgées de plus de 16 ans

Matériel : De quoi prendre des notes

Temps de l'animation à prévoir : Une heure et demie environ

Déroulé

Phase 1 : Présentation de l'animation et du fonctionnement *(5 minutes environ)*

Consignes : *4-5 participants viennent sur scène présenter une situation fictive, durant laquelle ils vont matérialiser un mode de prise de décision spécifique. Les situations et les modes de décisions seront donnés par l'animateur. Ensuite, place à l'impro et aux fous rires. Chaque scénette durera environ 10 minutes (faire varier le temps selon les besoins).*

Le principe clé du théâtre forum, dit aussi « théâtre mouvant », fait que chaque acteur peut être remplacé par les membres du public pendant les scénettes. Il suffit au spectateur de taper dans ses mains et d'aller prendre la place d'un personnage de son choix, pour donner de la vitalité aux scénettes.

Phase 2 : Mises en situation *(40 minutes environ)*

Prévoir plusieurs situations de collectifs qui doivent prendre une décision.

Exemples : un conseil d'administration d'entreprise, une réunion d'équipes, une réunion d'un conseil de quartier, vous proposerez un objet et un mode de prise de décision.

Dans un premier temps nous vous proposons de faire une courte Restitution et bilan afin de récolter le ressenti des participants.

Phase 3 : Temps d'échanges entre les participants *(45 minutes environ)*

Les participants réagissent et expriment leur ressenti une fois avoir vu ou joué dans les scénettes. Cette phase est obligatoire pour permettre aux participants de prendre du recul et d'analyser ce qu'ils ont vu ou vécu.

Quelques exemples de modes de prises de décisions :

Dictature : une personne ou un groupe de personnes exerce de manière exclusive et parfois de manière autoritaire le pouvoir.
Oligarchie : système dans lequel le pouvoir est détenu par un petit nombre de personnes constituant par exemple une élite intellectuelle (aristocratie) ou une minorité possédante (ploutocratie).
Gérontocratie : système politique et sociale dans lequel l'âge est un critère pour participer à la prise de décision. Il est dominé par les plus âgés.
Ploutocratie : système politique où la propriété est le principal critère. Le pouvoir est dévolu aux plus gros détenteurs de richesses économiques *(argent, titres d'entreprise, …).*
Anarchie : système caractérisé par l'absence de règles établies pour la prise de décisions ou de leur inobservation.
Démocratie : forme de gouvernement dont la souveraineté émane du collectif. Chaque personne est amenée à donner son avis, à se positionner et donc à participer à la prise de décision. On parle souvent de « *démocratie ou de gouvernance participative* » pour qualifier les moyens pédagogiques utilisés pour permettre à chaque personne de participer réellement à la vie publique.

Pour aller plus loin

Dans les structures de l'Economie Sociale et Solidaire (associations, mutuelles et coopératives), c'est normalement la démocratie qui prime dans la gestion des structures reposant sur le principe **d'un homme égal une voix**. Ce n'est pas le nombre de parts sociales qui doit déterminer le poids de chaque personne dans la prise de décision, contrairement au système économique classique reposant sur le principe de la ploutocratie.

FA4 Qu'est-ce que l'économie sociale et solidaire? – Un Q-sort réadapté pour échanger

Objectifs de l'animation
- Permettre aux jeunes de s'interroger et d'échanger entre eux sur leur perception de l'économie
- Donner aux jeunes quelques notions sur l'économie sociale et solidaire

Public : Un groupe composé de 10 à 20 personnes minimum de plus de 16 ans

Matériel
- Des feuilles
- Un tableau
- De quoi prendre des notes
- Imprimer une grille de questions par personne

Temps de l'animation à prévoir : Une heure trente à deux heures

Déroulé

Prévoir un temps individuel durant lequel les participants complètent individuellement la feuille des différentes propositions d'affirmations. *(Environ 15 minutes)*
Ensuite, prévoyez un temps un temps collectif de mise en commun pour calculer les positionnements des personnes. (*Environ 15 minutes)*

Enfin, deux scénarios possibles (Environ 1h30) :
- Vous prévoyez un court temps d'échange sur chaque affirmation.
- Vous choisissez avec le groupe quelques affirmations sur lesquelles vous souhaitez échanger plus longuement avec les participants en grand groupe ou en petits groupes.

Astuces et conseils

L'animateur ne doit pas hésiter à intervenir pour approfondir les questionnements et apporter des éléments théoriques en complément.

Variante

Vous pouvez proposer une variante en invitant les participants à établir un ordre de préférence. -

Les 3 affirmations qui me paraissent

- Les plus importantes : 3 points chacun **(+3)**
- Dignes de considération : 2 points chacun **(+2)**
- Neutres : 0 point **(0)**
- Douteuses : moins 2 points chacun **(-2)**
- A rejeter absolument : moins 3 points chacun **(-3)**

Voici quelques éléments pour alimenter les échanges

Se référant à la liste d'affirmations que vous pouvez compléter et imprimer.

4 -12	Les affirmations : « *Je pense qu'il est normal que les riches aient plus de pouvoir* » et *« Je pense qu'il est normal que le pouvoir de décision dépende du montant des capitaux investis dans l'entreprise »* font notamment référence à la notion de gouvernance du monde et des entreprises. Plusieurs modes de gouvernance s'opposent comme celui de la ploutocratie et de la démocratie. Dans le premier cas, la propriété est le principal critère du pouvoir. Le pouvoir est dévolu aux plus gros détenteurs de richesses économiques *(argents, titres d'entreprise, …).* Dans le second cas, de la démocratie, la gouvernance émane du collectif. Chaque personne participe d'égal à égal à la prise de décision. Cette gouvernance démocratique prime dans la gestion des structures l'Economie Sociale et Solidaire (associations, mutuelles et coopératives), reposant sur le principe d'un homme égal une voix. Ce n'est pas le nombre de parts sociales, qui doit déterminer le poids de chaque personne dans la prise de décision, contrairement au système économique classique où le nombre de sociale détenue, au sein d'une entreprise constitue un enjeu.
5 - 9	L'affirmation : « *Je pense que la volonté de gagner de l'argent est primordiale sur tout le reste* » amène à se poser la question des motivations à gagner de l'argent à titre personnel et au nom d'une entreprise et à quel prix ? Est-ce que l'intérêt individuel (ou collectif : d'un groupe défini) peut aller dans le sens ou à l'encontre de l'intérêt général (de toutes les personnes) ? L'ESS défend l'idée que les projets des associations, mutuelles ou entreprises qui se reconnaissent du courant ne peuvent aller à l'encontre de l'intérêt général et qu'ainsi certaines activités comme la vente d'armes en est exclues. Se pose cependant la question de la définition de l'intérêt général. Comment et par qui est-il délimité ? La Loi Cadre sur l'ESS devra sans doute répondre à cette question en complément de la Charte de l'Economie Sociale, actualisée en 1995 qui a donc valeur d'engagement pour toutes les organisations qui l'ont signé. (le lien pour la charte : http://www.cresscentre.org/a/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=54)
6	L'affirmation : *« Je pense que dans une entreprise, tout le monde doit avoir le même salaire »,* fait référence aux notions à ne pas confondre de grille de salaires et d'échelle de salaires. Une grille de salaire correspond à une trame élaborée par l'entreprise définissant précisément les règles de rémunérations en vigueur au sein de l'organisation. Ce document interne définit notamment les rémunérations minimums et maximums en fonction de critères d'âge, de responsabilité, de formations, etc. Pour l'échelle de salaires il s'agit de la différence entre le plus haut et le plus bas revenu touché par les travailleurs au sein d'une entreprise quel que soit les qualifications et le niveau de responsabilités, etc. En général, dans les structures de l'ESS, l'échelle des salaires est plus resserrée que dans le secteur privé classique.

7 -11 - 19	Les affirmations : « *Faire ses courses dans une grande surface, c'est mieux que d'aller dans un commerce de proximité* » et « *Les circuits courts, c'est sympa, mais ce n'est pas ça qui crée de l'emploi* » font notamment référence à la notion de « circuits-cours », « d'intermédiaires », de « qualité des produits » et amenant les personnes à s'interroger sur leurs modes, choix et contraintes de consommation qui ont des conséquences sur leur environnement, les ressources et les conditions de travail des producteurs, … L'économie sociale et solidaire prône notamment une économie de proximité.
8	L'affirmation : « *Je pense que le secteur associatif tue la créativité* » fait allusion aux associations Loi 1901 qui représente la part la plus importante des structures de l'ESS. On compte près de 175 000 associations aujourd'hui en France, dont 188 810 étaient des établissements employeurs en 2010, ce qui représentait plus 1 800 000 salariés (équivaut à près de 8% des emplois). On compte 16 millions de bénévoles associatifs. Source : *Panorama de l'ESS en France et dans les régions – Editions 2012 – CNCRES* http://www.cncres.org/upload/gedit/12/file/observatoire/Panorama%20national%20ESS%202012%20-%20CNCRES%20basse%20def.pdf
13	L'affirmation : « *Je suis contre les mutuelles, je pense que chacun doit s'assurer tout seul* » fait référence au principe de solidarité face au risque. En France 19 millions de personnes adhèrent à une mutuelle de santé et 21,1 millions sont sociétaires d'une mutuelle d'assurance, qui font vivre une solidarité au sein d'un groupe. On compte aujourd'hui près de 7 000 mutuelles en France.
16-18	Les affirmations : « *Plus tard je souhaite monter une entreprise avec d'autres personnes et ce sera sous le statut d'une coopérative* » et « *Les coopératives de consommation, ça a du bon* » font notamment référence à la notion de coopératives qui sont plus de 25 000 aujourd'hui en France. Parmi elles, on distingue les **coopératives de consommation** et les **coopératives de production** qui sont majoritaires. Dans le premier cas, des consommateurs achètent en commun des produits qu'ils se partagent. Dans certains cas ils construisent des commerces comme des « Bioccop ». Dans le cas des coopératives de production, il s'agit d'entreprises dans lesquelles les travailleurs sont propriétaires collectivement des moyens de production. Ces entreprises collectives affiliées à l'ESS répondent des principes démocratiques d'un homme = une voix … Il existe plusieurs types de coopératives de production : SCOP- Sociétés coopératives et participatives (1 700 entreprises), SCIS – Sociétés coopératives d'intérêt collectifs. Plus d'infos sur le site : http://www.economie.gouv.fr/ess/scop-scic-cest-quoi
14	L' affirmation « *Les monnaies locales, ça ne sert à rien* » renvoie aux notions de « monnaie **locale complémentaire »** ou « **monnaie locale »** ou « **monnaie complémentaire »** qui sont des monnaies parallèles destinées à être échangées exclusivement dans une **zone géographique limitée**. Elle fonctionne en complément de la monnaie nationale. Les objectifs sont notamment de dynamiser l'économie locale, d'éviter la spéculation et de favoriser le lien social. Souvent incomprises ces démarches se développent aujourd'hui en France. Plus d'infos sur le site www.monnaie-locale-complementaire.net.

Quelques affirmations économiques qui font débat !

	Les affirmations, d'accord pas d'accord ?	Moi		Le groupe	
		OUI	NON	OUI (nb)	NON (nb)
1	L'économie ce n'est pas mon truc, je n'y comprends rien.				
2	Je pense que je peux agir sur l'économie.				
3	Dans le monde, il y a des riches et des pauvres et c'est normal.				
4	Je pense qu'il est normal que les riches aient plus de pouvoir.				
5	Je pense que la volonté de gagner de l'argent est primordiale sur tout le reste.				
6	Je pense que dans une entreprise, tout le monde doit avoir le même salaire.				
7	Faire ses courses dans une grande surface, c'est mieux que d'aller dans un commerce de proximité.				
8	Je pense que le secteur associatif tue la créativité.				
9	Je pense qu'il est normal que l'on puisse créer une entreprise dans n'importe quel domaine, même dans l'armement.				
10	Pour moi, tout le monde dans l'entreprise doit avoir le pouvoir de décider.				
11	Les circuits courts, c'est sympa, mais ce n'est pas ça qui crée de l'emploi.				
12	Je pense qu'il est normal que le pouvoir de décision dépende du montant des capitaux investis dans l'entreprise.				
13	Je suis contre les mutuelles, je pense que chacun doit s'assurer tout seul.				
14	Les monnaies locales, ça ne sert à rien.				
15	Je fais toujours mes courses dans les grandes surfaces car je trouve ça plus pratique.				
16	Plus tard je souhaite monter une entreprise avec d'autres personnes et ce sera sous le statut d'une coopérative.				
17	Je voudrais faire mes courses plus souvent au marché car c'est plus en cohérence avec mes valeurs, mais je trouve ça trop cher.				
18	Les coopératives de consommation, ça a du bon.				
19	Consommer local c'est avant tout lutter contre le chômage.				
20	…				

FA5 Découvrir le rôle de la monnaie—Une soirée Casino endiablée

Objectifs de l'animation

- Découvrir différents moyens d'échanges
- Découvrir différents types de réactions comportementales suite à des phénomènes économiques que sont notamment l'inflation et la dévaluation.

Public : Un groupe composé de 15 à 30 personnes âgées de plus de 13 ans.

Matériel

- Le matériel pour les stands de jeux et une buvette (sans alcool)
- Des lots pour l'enchère
- Une monnaie fictive

Une équipe d'animateurs est nécessaire pour cette activité. Il peut aussi s'agir de jeunes qui sont normalement en situation d'être animés. (Prévoir 1 animateur pour 3 – 4 joueurs).

Temps de l'animation à prévoir : environ une heure trente

Déroulé

Phase 1 : Présentation de l'animation et du fonctionnement et la phase de jeux (*45 minutes environ)*

Consignes : Après *avoir distribué une somme avec la monnaie fictive, les jeunes vont déambuler selon leurs envies entre les différents stands de jeux. Leur objectif est de de récolter un maximum de monnaie pour acheter des lots à la fin de la partie.*

Les jeunes pourront gagner de la monnaie sur les stands de jeu, en obtenir auprès de la banque par des systèmes de dons ou crédits et se rendre à la buvette pour se rafraichir.

Phase 2 : Phase La phase des enchères (environ 1/2 d'heure)

Les animateurs proposent un certain nombre de lots plus ou moins alléchants (boîte de bonbons, un rouleau de papier toilette, etc.) et les proposent à tour de rôle aux enchères en présentant ou non les lots aux acquéreurs.

Phase 3 : Le temps d'échanges / débriefing (environ ¾ d'heure)
Vous reviendrez sur l'expérience vécue en invitant les jeunes à exprimer leur ressenti sur l'expérience vécue et apporterez quelques éléments de compréhension et théoriques en faisant le parallèle avec des situations concrètes vécues à l'extérieures.
Quelques procédés et mots retiendront l'attention comme l'inflation, la dévaluation, la place l'argent, la coopération, etc.

Astuces et conseils

Plusieurs fois durant la phase de jeu, il est intéressant de déclencher des « évènements financiers » qui vont perturber le jeu en faisant évoluer la valeur de la monnaie et le prix des consommations à la buvette.

Déclencher une inflation ou une désinflation
Selon les périodes d'influence à la buvette ou aux stands de jeu, faîtes évoluer les prix d'achats des consommations ou les prix de participation au jeu. En cas grosse affluence il convient d'augmenter les prix pour assurer un équilibre entre l'offre et la demande. Ce qui correspond à l'inflation. Seuls les plus offrants peuvent accéder à la consommation. Le vendeur est en position de force, c'est lui qui fixe les prix.
A l'inverse, en cas de faible affluence, les responsables de stand et de la buvette peuvent diminuer les prix pour attirer les consommateurs, qui sont en position de force.

Faire varier la masse monétaire
Pendant le jeu, le banquier contrôle l'évolution de la masse monétaire dans le jeu en invitant les animateurs de stands à faire introduire ou non de nouvelles pièces ou billets paralysant ainsi à certains moments le jeu.
L'introduction d'une masse importante de monnaie à un moment précis engendre ce que l'on appelle une ***dévaluation de la monnaie***, qui peut perdre de la valeur et engendrer une inflation. Ce procédé peut être utilisé pour relancer une économie en permettant à un maximum de personne d'avoir accès à la consommation. A l'inverse, limiter l'accès et la circulation de la monnaie peut paralyser les échanges, la création de richesse et donc l'économie.

Témoignage d'expérience

Les réactions des jeunes sont différentes durant ce jeu. Certains joueront seul tout le long, d'autres s'allieront au départ ou durant des étapes marquantes du jeu.

Rôle des animateurs

Les animateurs animent les stands de jeux, dont ils doivent remporter les manches.
Le banquier assure l'approvisionnement de la monnaie auprès des participants et enclenche les politiques financières engendrant des évènements financiers. Il distribue aussi de l'argent aux participants avec des intérêts.

Des exemples de stands

La roulette

Les joueurs misent sur l'une des cases de la roulette (un chiffre, une couleur, un dessin). Le meneur lance la roulette. Le joueur qui a misé sur la case indiquée par la flèche de la roulette gagne.

Le Black Jack

Matériel : un tapis de jeu et un jeu de cartes
Le meneur distribue une carte à chaque joueur (il peut en prendre une pour lui). Le but est d'obtenir la somme de 21 points avec les cartes. Les figures valent 10, l'as 1. A chaque tour de distribution, les joueurs qui dépassent 21 sont éliminés (et perdent leur mise). Le gagnant est le premier joueur à obtenir 21, ou à défaut le dernier joueur en jeu.

Le jeu des gobelets

Matériel : 3 gobelets opaques identiques et une balle
Le meneur de jeu met devant le joueur qui a parié la balle dans un gobelet. Le meneur tourne les gobelets. Le joueur, s'il veut doubler sa mise doit retrouver le gobelet sous lequel la balle est cachée.

Les Allumettes

Matériel : 21 Allumettes (ou trucs selon l'imaginaire)
Deux personnes jouent l'une contre l'autre. (Il peut s'agir d'un joueur contre le meneur ou de deux joueurs : dans ce dernier cas ce stand ne rapportera pas d'argent à la banque). Chaque joueur retire, à son tour, une, deux ou trois allumettes. Le but du jeu est de ne pas prendre la dernière allumette. Il est sympathique d'utiliser des cure-dents colorés pour le jeu.

Le jeu de la bassine

Matériel : un gros récipient rempli d'eau, un gobelet et des cailloux
Deux personnes jouent l'une contre l'autre. Chacun à leur tour ils mettent un caillou de leur choix dans le gobelet posé sur l'eau. La partie s'arrête au moment où le gobelet a sombré. Le joueur qui a perdu est le dernier à avoir déposé un caillou.

Inférieur / Supérieur

Matériel : un jeu de cartes
Le joueur doit deviner si la carte qui va être retournée par le meneur est de valeur inférieure ou supérieure à celle déjà retournée. Ce stand présente l'avantage de permettre un très fort turnover de joueurs.

Le 421

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance un dé, le plus petit score ouvre la partie. En cas d'*ex æquo*, les joueurs concernés répètent l'opération.
Le jeu se joue en deux phases. La première phase — « la charge » — consiste à distribuer les jetons aux joueurs. Pour ce faire, les joueurs lancent à tour de rôle les dés. Celui qui fait la plus faible combinaison récupère des jetons dont le nombre dépend de la plus forte combinaison. Le joueur qui perd le tour commence le tour suivant. Lorsque tous les jetons ont été répartis, on commence la seconde phase, dite « décharge » (sauf si un seul joueur a reçu tous les pions, il a alors perdu la partie).

Pour aller plus loin:

« *3' pour comprendre l'actualité économique* » - SYDO en partenariat avec LeMonde.fr et JECO (*Les journées de l'économie*) - La création monétaire, un juste équilibre (courte vidéo)
http://dessinemoileco.com/la-creation-monetaire-un-juste-equilibre/

FA6

Découvrir et faire vivre la coopération– Chaise musicale réadaptée

Objectifs de l'animation

Permettre aux jeunes de découvrir et de réfléchir à différentes façon d'agir en collectif en testant différentes versions de la chaise musicale. Ensemble, les jeunes réfléchiront à trouver l'équilibre.

Public : Un groupe composé de 8 à 15 individus environ âgés de 14 à 30 ans.

Matériel

Des chaises solides (9 chaises pour 10 personnes au début, puis une chaise en moins à chaque chanson, ainsi de suite, on garde le même nombre de personnes du début à la fin).
Si vous ne disposez pas de chaises, vous pouvez utiliser une bâche ou un tissu que vous pliez progressivement.

Une radio où l'on peut passer des chansons (CD avec une play-list, …).

Temps de l'animation à prévoir : Une demie heure environ

Déroulé

En préalable, vous installez les chaises en cercle tournées vers l'extérieur en veillant à ne pas en avoir moins que le nombre de participants.

Phase 1 : Présentation de l'animation et du fonctionnement et phase de jeu incluse *(25 minutes environ)*

Plusieurs manches de « chaises musicales « , avec des règles différentes pour comprendre le fonctionnement d'un groupe :

- **« *La chaise musicale classique* ». L'objectif pour chaque participant est d'être le dernier en jeu.**

Les participants marchent en cercle autour des chaises sous le son de la musique. Quand celle-ci s'arrête, ils doivent s'assoir sur les chaises. Sont alors éliminés ceux qui ne sont pas assis. Vous enlevez ainsi de suite des chaises et faîtes des tours de jeux en musique jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur.

- **« *La chaise musicale par équipe* » dont l'objectif est de gagner en équipe.**

Après avoir constitué plusieurs petites équipes, les participants marchent en cercle autour des

chaises sous le son de la musique. Quand celle-ci s'arrête, les équipes doivent se positionner sur les chaises. Sont alors éliminées les équipes qui ne sont pas entièrement sur les chaises. Vous enlevez ainsi de suite des chaises et faîtes des tours de jeux en musique jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule équipe.

- « *La chaise musicale participative* » dont l'objectif est de jouer en groupe.

Les participants marchent en cercle autour des chaises sous le son de la musique. Quand celle-ci s'arrête, les participants se positionnent tous ensemble sur les chaises en veillant à ne laisser personne de côté. Vous enlevez ainsi de suite des chaises et faîtes des tours de jeux en musique.

Phase 2 : Temps d'échanges entre les participants. *(45 minutes environ)*

Les participants réagissent et expriment leur ressenti une fois avoir vu ou jouer dans les scénettes. Cette phase est obligatoire pour permettre aux participants de prendre du recul et d'analyser ce qu'ils ont vu ou vécu.

Astuces et conseils

L'animateur doit jouer le jeu lorsqu'une musique est lancée (danser, bouger, entrainer les participants à danser autour des chaises avant que la musique s'arrête).

Bien expliquer les règles dès le début (ce sont les chaises que l'on retire une à une, tous les participants restent du début à la fin du jeu). Bien dire que les participants sont ensemble, il n'y a pas de gagnants, il faut donc s'entraider.

Témoignage d'expérience

Très souvent les participants connaissent la version « classique » de la chaise musicale. Cette version est plus agréable, puisque l'on joue du début à la fin sans se faire éliminer.

Cela permet de réfléchir aux jeux de compétition et de pourquoi ne pas poursuivre ce temps en réinventant un jeu (que tout le monde connaît) en jeu coopératif.

Pour aller plus loin, quelques liens pour trouver des jeux coopératifs

- http://www.universitedepaix.org/ressources/boite-a-outils
- http://users.skynet.be/patromouscroncomines/jeux_cooperatifs.html
- Organisation Graine de Paix : http://www.graines-de-paix.org/fr/outils_de_paix/jeux_et_activites/les_jeux_de_cooperation
- Jeux coopératifs pour bâtir la paix, Chronique Sociale, 2004

FA7 – S'interroger sur la production et la consommation – Animer un repas et partager des idées

Objectifs de l'animation
- Permettre aux jeunes de s'interroger sur les modes de production et de partage

Public : Préférable avec des adultes, mais peut s'utiliser avec des adolescents si la thématique les concerne ou les passionne. Une groupe de 8 à 30 personnes.

Matériel
- Chaque personne amène un plat à partager
- Matérialiser des espaces pouvant accueillir des groupes de discussion de 4 à 8 personnes
- De quoi écrire des questions et prendre des notes

Temps de l'animation à prévoir : Prévoir heure à une heure et demie

Déroulé

En amont, définir des thématiques et des questions à poser aux petits groupes, quelques propositions sur :

- La thématique de la citoyenneté : « *est-ce important que les citoyens soient impliqués directement dans la production alimentaire ?* »
- La thématique du travail : « *La relocalisation de l'alimentation permet-elle une relocalisation de l'emploi ?* »
- La thématique de l'économie : « *Une alimentation locale au service d'une économie locale ?* »

Disposer les plats sur des tables mises en îlots, possibilité d'utiliser des thématiques par tables : (couleurs des plats, types d'ingrédients, types de plats, …).

Phase 1 : Présentation de l'animation *(5 minutes environ)*

Les participants se répartissent sur les tables, soit en fonction des plats à manger, soit en fonction des questions qui les intéressent.

Les consignes pour les groupes sont de commencer par se présenter et par discuter des plats qu'on a devant soi. Une fois les présentations faites, la question posée doit servir de support à la conversation.

Phase 2 : Mise en situation (environ une heure)

Lancer l'animation, puis demander aux personnes de changer de table toutes les 20 minutes.

Phase 3 : Le repas …

Astuces et conseils

Les questions que vous posez sur les tables sont primordiales, de leur qualité dépendra la qualité de la conversation. L'animation se déroule en autogestion (sauf si vous êtes assez d'animateurs pour être un à chaque table mais ce n'est pas nécessaire) donc si les gens ne sont pas intéressés par la question, ils partiront sur un autre sujet de conversation.

Il est important de changer de table, même si ça parait fastidieux. En effet, une conversation peut s'épuiser et le changement permet de se relancer, il y aura aussi plus de rencontres, et enfin, les personnes qui ont tendance à monopoliser la conversation ne prendront pas en otage un groupe pour la durée du repas.

Des exemples de questions :

Thématique :

- Est-ce important que les citoyens soient impliqués directement dans la production alimentaire ?
- Avez-vous participé à la production d'un des produits dans la recette que vous avez amené ce soir ?
- Connaissez-vous les producteurs des produits de votre recette ?
- A t-on les moyens de se passer des supermarchés (y compris bio) pour se fournir en alimentation ?
- Vous sentez vous concerné par la façon dont sont produits les aliments que vous consommez ?

Les enjeux de ces questions sont de partir du vécu des personnes, afin d'ouvrir une discussion entre les personnes pendant laquelle elles puissent se présenter personnellement et échanger sur leurs habitudes pour introduire le débat. Si la discussion s'engage mais dérive du thème, ce n'est pas grave puisque l'objectif des questions est de servir de support à une présentation entre les gens et une première approche de la thématique de soirée.

Témoignage d'expérience

« Nous avons utilisé cette animation avec les participants d'une AMAP, qui se connaissait entre eux mais que nous ne connaissions pas. Leurs retours ont été très bon, ils ont apprécié de se retrouver avec des gens qu'ils connaissaient déjà mais avec qui ils n'avaient pas pris de discuter de sujets de fond. Ca a été aussi une très bonne introduction au débat qui a suivi, plusieurs personnes se sont appuyés sur les discussions à table pour leurs prises de parole, et le temps de démarrage du débat a été assez court, tout le monde était dedans dès le début.

Nous avons aussi utilisé cette animation comme animation de repas et présentation entre les participants. Cette expérience a été moins concluante, ce qui nous incite à penser qu'il est plus intéressant de la proposer en introduction d'un débat ».

Samuel, Militant MRJC en région Picardie

Pour aller plus loin

Cette animation est intéressante quand elle est mariée avec un débat bien animé par la suite. Pour cela, n'hésitez pas à utiliser des techniques de débat novatrice et vivantes : techniques de répartition de la parole, débat mouvant, forum ouvert, ...

FA8 Découvrir des modes de gouvernances Jeu du Loup Garou réadapté

Objectifs de l'animation
Découvrir différents « modes de gestion » par un jeu collectif, à l'aide du Jeu du Loup Garou, incontournable pour animer une veillée ou jouer entre amis.

Public : Un groupe composé de 8 à 12 personnes minimum de plus de 12 ans

Matériel
- Jeu du « loup garou »
- Papiers
- Crayons
- Petits papiers avec nom des joueurs
- Petits papiers avec les noms des différents modes de gouvernance
- Tableau avec les avantages et limites des modes de gouvernance

Temps de l'animation à prévoir : Prévoir heure

Déroulé

Phase de jeu
Les règles sont quasiment identiques au Jeu classique du Loup-garou.
Seul le mode de prise de décision d'éliminer tel ou tel joueur change.
A chaque nouvelle journée qui commence, l'animateur pioche au hasard un mode de vote qui sera utilisé durant la journée. L'animateur présente le papier et laisse la place aux échanges puis au vote.
Ces différents modes de votes figurent plus bas dans ce document. Il suffit donc de les écrire sur des morceaux de papiers, de les mettre dans un chapeau et de les piocher. Ainsi, c'est un nouveau mode de vote pour chaque tour de jeu.
Le reste du jeu se déroule de la même manière que le jeu normal : les loups garous se réveillent la nuit pour tuer une personne, les cartes spéciales s'appliquent, … Chaque journée a également un tour d'échanges comme pour une partie normale. La durée d'échanges, de concertation peut varier selon le mode de vote final (il est plus difficile d'être tous d'accords lors d'un consensus, que lors d'une dictature).
Le but de ce nouveau mode de jeu est de permettre de découvrir différents modes d'organisation qui peuvent apparaître, mais aussi de changer le rapport au jeu. Ainsi, chaque tour de jeu est différent et chacun peut être plus ou moins impliqué selon le vote.
Cela peut également permettre aux joueurs de découvrir ces modes de votes, avec leurs avan-

tages et leurs inconvénients. Les fiches suivantes sont faites pour découvrir ces modes de votes, se les approprier mais aussi pour y noter ce qui vous paraît plus ou moins intéressant et pertinent.

La phase d'échanges

Voici quelques questions à poser aux participants : Quel *est le ressenti du joueur accusé ? Celui des autres joueurs ? Quel impact ont eu le ou les leaders lors de ce vote ? Les personnes en retrait sont-elles obligées de se mettre en avant ? Quel impact ce vote a-t-il eu sur le débat ? Quels sont les impacts des modes de décision ?*

Des exemples de modes de prise de décisions

Nom des modes de décisions	Explications	Le mode de gestion le plus proche
Dictature	Le maire choisit la personne à éliminer.	Dictature : une personne ou un groupe de personnes exercent de manière exclusive et parfois de manière autoritaire le pouvoir.
Grands électeurs	Chacun peut se présenter en tant que grand électeur. Après un tour pour présenter leurs programmes, tout le monde vote. Les 3 personnes qui ont le plus de voix, sont grands électeurs. Elles se réunissent suite au débat pour décider entre elles.	Oligarchie : système dans lequel le pouvoir est détenu par un petit nombre de personnes.
Sexiste homme	Les hommes sont les seuls à voter. Les femmes peuvent s'exprimer mais ne pourront pas voter.	Oligarchie : système dans lequel le pouvoir est détenu par un petit nombre de personnes.
Tirage au sort	On écrit les noms sur un bout de papier et on pioche. 2 règles peuvent ensuite s'appliquer : soit la personne tirée au sort choisie la victime, soit elle est tuée elle-même.	A l'origine, c'était le mode de scrutin privilégiée dans la démocratie comme en Grèce à l'Antiquité.
Consensus	Il faut que tout le monde soit d'accord pour tuer quelqu'un (sauf la personne concernée).	
Sexiste femme	Les femmes sont les seules à voter. Les hommes peuvent s'exprimer mais ne pourront pas voter.	Oligarchie : système dans lequel le pouvoir est détenu par un petit nombre de personnes.
Droit d'aînesse	Les plus vieux ont plus de votes que les plus jeunes. Appliquer un coefficient de l'ordre de 5. Ainsi le plus vieux aura 5 fois plus de votes que le plus jeune.	Gérontocratie : système politique et sociale dans lequel l'âge est un critère pour participer à la prise de décision. Il est dominé par les plus âgés.
Aristocratie	Seul le tiers des personnes ayant fait le plus grand nombre d'années d'études, participent aux échanges et au vote.	Système dans lequel le pouvoir est détenu par un petit nombre de personnes constituant élite intellectuelle.

Nom des modes de décisions	Explications	Le mode de gestion le plus proche
Méritocratie	Ceux qui ont tué des loups ont le droit de vote.	
Scrutin uninominal à 2 tours	1er tour : Chacun vote une fois pour accuser, on retient les 2 plus accusés puis on vote lors d'un 2nd tour pour n'en choisir qu'un.	
Approbation	Chacun fait une liste des personnes qu'il souhaite tuer. Celle qui récolte le plus de votes contre elle, est éliminée. Il n'y a pas de limites au nombre de personnes notées sur la liste.	
Consentement	Si personne n'a une objection « viscérale » pour tuer telle personne, alors on la tue.	
Accusation	Chacun peut accuser 3 personnes et donner 3-2 et 1 points. La personne qui a le plus de points est tuée.	
Ploutocratie	Seul le tiers des personnes ayant le plus d'argent sur eux au moment du jeu, participent aux échanges et au vote.	Il s'agit d'une forme d'oligarchie. Système politique où la propriété est le principal critère. Le pouvoir est dévolu aux plus gros détenteurs de richesses économiques.

Astuces et conseils

L'animateur ne doit pas hésiter à intervenir, changer la situation pendant le jeu. Il doit également s'adapter en fonction du mode de vote pioché puisqu'il arrive que ce ne soit pas adapté. Par exemple, il est pioché sexiste homme, alors qu'il y a que des femmes.

Vous pouvez changer l'imaginaire autour du village en vous appuyant sur l'exemple d'un conseil d'administration ou comité dans une entreprise qui devrait prendre des décisions drastiques en distribuant des rôles.

Témoignage d'expérience

« Nous avons vécu les différents modes de vote, et nous avons pu voir qu'il y avait parfois de l'injustice ! » « Et parfois l'inverse, c'est tout bénéfique pour soi, par exemple, quand on est maire et que c'est la dictature (seul le maire choisi sa victime) ! »

« Le consensus permet à tout le monde de donner son avis, mais il est difficile de se mettre d'accord puisque tout le monde à un avis. Et les leaders peuvent influencer les autres ! »

« Le bulletin secret permet de donner son avis librement mais il ne permet pas de connaître les opinions, les suspicions, et les intérêts des adversaires. ».

Adeline, militante MRJC en région Pays de la Loire

Pour aller plus loin

Ce jeu peut être adaptable. En effet, sur le même principe du jeu de base, il peut être réalisé sur la thématique de la discrimination. Par exemple, seul ceux qui ont les yeux bleus peuvent désignés une victime, ...

FA9 Observer son environnement pour comprendre son territoire

« Une lecture de paysage »

Objectifs de l'animation

- Découvrir les impacts de l'économie sur l'organisation spatiale d'un territoire
- Comprendre les acteurs clés et leurs interactions
- Prendre conscience que l'économie agit sur la répartition des classes sociales et sur la mixité sociale sur un territoire

Public : Groupe de 8 à 15 personnes, âgées de 13 ans et plus.

Matériel : De quoi prendre des notes

Temps de l'animation à prévoir : Entre 1h00 et 2h00 selon l'âge des participants et selon la configuration et la complexité du territoire observé

Déroulé

Phase 1 : Observation de l'espace pour relever ses caractéristiques *(20 minutes environ)*

Les participants observent un paysage, depuis un point de vue dominant une vallée par exemple, de manière à visualiser et distinguer différents types d'espaces qu'ils pourraient voir et imaginer les interactions qu'ils pourraient avoir entre eux.

Les participants peuvent, par exemple, reproduire grossièrement sur leur feuille les aspects dominants du territoire qui se dégagent (espaces naturels : forêts, lacs, bâtiments, logements, industriels, …) en qualifiant leur disposition dans l'espace et émettant des hypothèses sur leurs rôles et leurs interactions.

Quelques questions à poser aux participants pour les guider :

- Que visualisez-vous ? Des espaces naturels, des bâtiments ?
- Selon vous, à quoi servent-ils ? Comment sont-ils utilisés par l'Homme ? S'agit-il d'espaces urbains, péri-urbains, ruraux, … ?
- S'agit-il d'espaces agricoles, industriels, habitables, … ?
- Comment sont-ils disposés dans l'espace ? Ils sont regroupés, éloignés, … ?
- Distinguez-vous des espaces qui pourraient être attractifs ou concentrer des activités ?
- Quels sont les moyens de communication visibles (routes, …) ? Comment sont-ils organisés ? Dans quelles directions vont-ils ?
- Quelles sont selon vous les activités dominantes ?

- Selon vous, quels sont les atouts et les limites du territoire ?
Ce procédé permet aux participants de prendre le temps de penser les questions à poser à un intervenant qui présentera le territoire.

Phase 2 : Echanges en petits groupes pour partager les impressions des participants *(15 minutes)*
Les participants se mettent en petits groupes de trois à quatre personnes, pour partager ce qu'ils ont pu remarquer, avec pour demande de relever trois à quatre idées à présenter aux autres groupes lors de la mise en commun.

Phase 3 : Mise en commun des différents groupes *(20 minutes)*
Les différents groupes partagent quelques impressions et ressentis sur ce territoire en présence de(s) l'intervenant(s), qui pourra par la suite apporter des précisions.

Phase 4 : Echanges avec le(s) intervenant(s) *(environ 1 heure)*
Le(s) intervenant(s) présente(nt) de manière objective le territoire en s'appuyant sur l'espace visible, en insistant en particulier sur l'actualité sociale, économique et politique pour comprendre les enjeux du territoire, les interactions entre les acteurs, les choix qui sont faits, … Pour cela, il s'appuie sur les appréciations des participants et leurs questions potentielles.

En option, on peut conclure le temps par une synthèse collective à l'aide d'une grille d'observation ou alors l'intervenant peut faire une reprise selon son expérience et son vécu quotidien du territoire.

Astuces et conseils
Pour cette animation, il est recommandé d'inviter des personnes qui connaissent bien le territoire de manière à approfondir les échanges : l'historique économique, les interactions aujourd'hui et les projets futurs, …
Les intervenants peuvent être plusieurs, mais pas plus de deux. Il peut s'agir par exemple d'élus locaux, chargé des questions économiques, de représentants syndicaux ou d'associations locales, …

Témoignage d'expérience
Un territoire caricatural sur sa répartition spatiale permet de faire ressortir les logiques spatiales dominantes que l'on retrouve dans la plupart des concentrations urbaines françaises.
En Rhône-Alpes on pourra citer le territoire du Nord-Isère à proximité de l'Isle d'Abeau et de Bourgoin-Jallieu, ou alors la région autour d'Annecy ou encore des points de vue dans le Nord-Ardèche qui permettent d'observer la vallée du Rhône entre Vienne et Taim-l'Hermitage.
Jérémie, militant MRJC Rhône-Alpes

FA10 — S'interroger sur le fonctionnement et des stéréotypes économiques — *« Partir d'exemples du quotidien »*

Objectifs de l'animation

- Découvrir les facettes diverses de l'économie (production, finance, mais aussi impôts, cotisations, distribution, règles d'échanges, les services publics) et l'impact des évènements sur celle-ci (des migrations, des problèmes écologiques, etc.) en s'appuyant sur des cas concrets.
- Prendre conscience que l'économie n'est pas une science abstraite mais un phénomène qui nous touche au quotidien, et sur lesquels on peut avoir prise.

Public : Groupe de 8 à 30 personnes, âgées de 16 ans et plus.

Matériel : De quoi prendre des notes et de grandes feuilles pour faire des schémas.

Temps de l'animation à prévoir : 2 heures

Déroulé

Préparation

L'animateur doit construire des petites phrases très simples sur lesquelles il pourra s'appuyer.

Exemples : « Julie va à l'épicerie acheter un pain au chocolat en sortant du collège. »

« Clément mendie pour acheter du chocolat dans l'épicerie du coin. »

«Fatima est amenée à la clinique dimanche à 15h après avoir fait un malaise à la caisse de l'Intermarché. »

« Kévin s'est fait renvoyé de son usine automobile qui veut délocaliser la production en Asie. »

« Alice a changé de travail, et travaille désormais dans une association caritative. Ça se passe plutôt bien même si elle gagne moins d'argent ».

« Il y a une coopérative dans laquelle je fais mes courses depuis quelques semaines. C'est sympa même si c'est un peu cher, le fonctionnement a l'air différent d'ailleurs. »

Temps d'animation

1) Faire des petits groupes de 4-5 personnes
2) Expliquer la consigne générale : chaque groupe se penchera sur une phrase et devra faire une énumération de termes clés rattachés de près ou de loin à l'économie et de mettre en évidence les interactions entre eux.
3) Distribuer une phrase par groupe + des feutres et de grandes feuilles.
4) L'(es) animateur(s) est (sont) invité(s) à tourner entre les petits groupes pour créer l'émulation et à lancer les échanges.
5) Laisser les groupes échanger pendant 15-45 minutes selon les besoins.
6) Mise en commun des échanges au sein des petits groupes.

Astuces et conseils

L'animateur ne doit pas hésiter à relancer les participants, avec des « Et donc ? », « Et en allant plus loin ? », « Ce qui implique »… Afin de pousser les participants à toujours chercher une nouvelle interaction derrière une interaction mise à jour.

Exemple : le collège a été construit par le Conseil Général. Et donc il est financé par les impôts de chacun. Quels impôts ? La taxe foncière et les recettes fiscales transférées par l'Etat. Cela veut dire qu'il y a des gens dont le travail est de collecter l'impôt. (et si l'animateur connaît un peu, on peut aller plus loin) Il y a de moins en moins de personnel qui font ça depuis 5 ans, et donc ? On a moins de moyens pour contrôler fiscalement les imposables. Donc le risque de fraude fiscale des plus fortunés est plus grand. Et donc le manque à gagner pour l'Etat et la redistribution des richesses creuse le déficit, etc.

Avec des plus jeunes on peut se contenter de découvrir que derrière chaque produit, chaque bâtiment il y a des travailleurs qui ont fait quelque chose. Plus on monte dans les âges, plus on peut aborder la division du travail, être précis dans le contrat de travail ou évoquer les problèmes posés par le financement bancaire de l'investissement productif en France.
Cette animation peut introduire un échange ou un débat avec des économistes, qui pourront rebondir sur les échanges entre les participants. Ainsi, il est fortement conseillé que l'animateur prépare des éléments de précisions et théoriques à partager durant les échanges ou qu'il soit véritablement accompagné par une personne pouvant faire des apports.

Témoignage d'expérience

« Il faut partir sur des phrases très simples avec à l'intérieur des morceaux de phrases qui prêtent forcément à débat, qui font facilement réagir les gens : un prénom étranger pour évoquer l'impact de l'immigration, l'évocation d'un repas pour parler de l'agroalimentaire et de l'agriculture et donc de la situation des paysans, utiliser un téléphone portable pour parler de l'industrie des communications. Il faut vraiment partir de ce qui fait sens dans le quotidien d'un citoyen lambda : école, nourriture, télécommunications, transport, etc. ».

Pierrick, militant MRJC Rhône-Alpes

FA11

S'interroger et comprendre les modes de production « Jeu de piste dans un commerce »

Objectifs de l'animation

- Permettre aux jeunes de comprendre les enjeux de la production
- Découvrir l'ESS par le biais de l'alimentation.

Public : Un groupe de 8 à 20 personnes de plus de 13 ans.

Matériel : De quoi prendre des notes

Temps de l'animation à prévoir : Entre 1h 1h30 selon les envies.

Déroulé

Ce jeu de piste nécessite quelques précautions en amont :

- Etre en contact avec un commerce qui accepte la démarche de jeunes qui découvrent un peu plus le fonctionnement, par un « jeu » (sans bazar !) dans les rayons.
- Informer les jeunes sur le fait de faire attention aux clients et aux produits.

Phase 1 : Présentation de l'animation et du fonctionnement du jeu de piste *(5 minutes environ)*

Consignes : Le but du jeu, par équipes de 3-4, est de lister des ingrédients, comportant le moins de E ... (en général, des conservateurs, colorants, …), afin de constituer un repas complet (entrée, plat, dessert) pour 4 personnes le moins cher possible.

Les jeunes auront donc papier et crayon pour lister leurs ingrédients et les prix.

L'intervenant ou animateur peut apporter des éléments de compréhension au débat, que ce soit au cours des échanges, ou à leur issue.

Phase 2 : Phase d'échanges autour des propositions d'affirmation (20 minutes environ)

Pendant le jeu, les participants déambulent dans le commerce à la recherche des produits, en s'appuyant sur des indices donnés par les animateurs.

Les recherches peuvent porter sur la provenance et l'acheminement des produits, sur les modes de productions, sur leur composition, …
Il peut s'agir par exemple, de trouver des produits :
- Contenant le plus ou moins de conservateurs
- Issus de l'agriculture biologique
- Produits dans un rayon proche du commerce,
- Produits de saisons
- Produits par des groupements de producteurs, …

Phase 3 : Partager ce qui a été vécu
Il est important de permettre aux jeunes de s'exprimer sur ce qu'ils ont vécu et de remettre une récompense aux vainqueurs.
Pour l'animateur il s'agira d'expliquer les critères choisis qui ont un impact sur l'environnement, la santé, …

Astuces et conseils
Le jeu de piste peut être conclu par la rencontre des responsables du commerce pour partager leurs découvertes et échanger sur diverses questions.
Il est possible d'intégrer les questions budgétaires pour aborder les questions de coût des choses et des choix selon les contraintes. Vous pouvez par exemple proposer aux jeunes de faire un menu, avec différentes prérogatives dont la contrainte financière.

Témoignage d'expérience
« Les jeunes se sont bien pris au jeu. Il n'est pas si simple de trouver des aliments pour un menus sans trop de E ... Par ce jeu, les jeunes ont été sensibilisés à lire les étiquettes et se sont rendu compte de ce qui constitue les aliments quand ce ne sont pas des produits frais. »

Basile, militant MRJC Limousin

Pour aller plus loin
- Les pirates du vivant ou Le monde selon Monsanto, Marie-Monique Robin, 2008
- Les moissons du futur, Marie-Monique Robin, 2012
- Bottled Life ou Le monde selon Nestlé, de Urs SCHNELL, 2012
- Main Basse sur le riz, de Jean Crépu et Jean-Pierre Boris, 2009
- L'île aux fleurs, de Jorge Furtado, 1989

FA12

Comprendre les modes de répartition de richesse
« Ce qui est à nous est à moi»

Objectifs de l'animation
- S'interroger sur les modes de répartition des richesses avec des mises en situation.
- Appréhender une des complexités de la construction de l'Union Européenne.

Public : Un groupe composé de 10 à 20 personnes âgées de plus de 16 ans.

Matériel
- De quoi prendre des notes
- Un grand dé en mousse
- Un grand nombre de friandises

Temps de l'animation à prévoir : Une heure de mises en situation et une heure d'échanges

Déroulé

Diviser le nombre de joueurs total pour faire des groupes de 4 ou 5 personnes, chacun représente un pays européen.

Demander à chaque groupe de choisir un pays et de le présenter au reste du groupe.
Chaque pays produit une richesse définie pour chacun par un jet de dé (1 à 6). Cette richesse est représentée par des bonbons et distribué par l'animateur au début de chaque tour.

Le jeu est composé de 6 tours de jeu au bout de 3 tours de jeu chaque pays changera de quantité de richesse produite par un nouveau lancé de dé.

A chaque tour de jeu, tous les pays doivent mettre, dans un pot commun au minimum la moitié de leurs richesses produites par tour.
Chaque pays envoie un représentant (différent à chaque fois) pour décider avec les autres pays de la répartition des richesses présente dans le pot commun.

Il n'y a pas d'objectif à atteindre lors de la présentation des règles.

Après que les représentants se soient réunis autour du pot commun, un dé est lancé pour définir le mode de décision pour la répartition de la richesse.

1) Le pays qui a mis le plus dans le pot commun décide de l'affectation de la richesse.
2) Celui qui a mis le moins dans le pot commun décide de l'affectation de la richesse.
3) Possibilité d'alliance, les décideurs seront ceux qui représenteront la plus grande richesse apporté au pot commun.
4) Qu'importe la richesse apportée, il faut que tout le monde soit d'accord.
5) Chaque pays doit justifier auprès de l'animateur les raisons pour lesquelles leur pays devrait toucher plus ou moins de richesse.
6) Crise économique, la richesse collective disparait, les bonbons sont symboliquement placés dans la poche d'un animateur.

Pour aller plus loin

N'hésitez absolument pas à modifier le jeu et/ou à l'intégrer à d'autres animations. Ce jeu mettant en lumière des comportements intergroupes en situation de compétition est support à une discussion sur la coopération et la solidarité.
Le fait de ne pas donner de condition de victoire peut faire ressortir le réflexe de compétition entre les personnes.

« **L'Apéritif International »** – Un jeu pour comprendre les inégalités dans la répartition des richesses à l'échelle mondiale – CCFD Terre Solidaire
(http://www.catechese.catholique.fr/download/1-20129-0/jeu-aperitif-ccfd.pdf)

« Jeu des Chaises « – Jeu qui permet de prendre conscience de façon vivante du développement inégal de la planète sur le plan économique, démographique et sanitaire – Il a été **créé par ITECO disponible sur le site du CCFD -**
(http://ccfd-terresolidaire.org/mob/nos-outils-d-animation/visa-pour-le-voyage/developpement-et/jeu-des-chaises-4457)

FA13 — Approche de la gouvernance comme alternative à la hiérarchisation des projets

Objectifs de l'animation

- Permettre à tous de percevoir les inconvénients de la hiérarchisation des rapports dans une gestion de projet.
- Approfondir une alternative à la hiérarchisation : la gouvernance.
- Découvrir différentes organisations du travail (horizontales et verticales) et formes de gouvernance.

Public : groupe de 10 à 20 personnes de plus de 15 ans

Matériel :

- Des post-it
- Des stylos
- Du matériel de bric et de broc + de la colle, du scotch, etc.

Temps de l'animation à prévoir : Une heure et demie environ

Déroulé

Cet atelier est l'occasion pour le public de prendre conscience de la forte hiérarchisation des rapports professionnels ou même dans la mise en œuvre d'un projet. Il s'agira donc de faire une mise en pratique puis d'envisager les alternatives.

Phase 1 : Phase de jeu (environ une heure)

Durant ce jeu vous allez constituer 4 groupes avec des effectifs différents : 2 équipes de 6 à 9 personnes (équipes 1 et 2) et deux équipes 3 à 5 personnes (équipes 3 et 4) qui auront pour objectif de construire un objet collectivement dans un temps imparti.

Les consignes communes pour l'ensemble des équipes sont donc de construire un objet fictif avec le matériel disponible en veillant à ce qu'il respecte des normes environnementales, qu'il soit économique, responsable et utile pour la société.

Dans chacun de ces groupes il y aura un observateur *(qui répondra aux questions de la fiche d'observation)*.

Chaque équipe a aussi des consignes supplémentaires spécifiques :

Groupes 1 et 3 : Vous désignez un directeur de projet et un adjoint au sein de votre équipe. Ils sont responsables devant l'ensemble du groupe pour la présentation du prototype. Ce sont eux qui décident des orientations du projet (ils peuvent consulter les autres membres du groupe et leur donner des consignes). Attention, *le choix du rôle repose sur le bénévolat*.

Groupes 2 et 4 : Vous êtes tous experts dans votre domaine et vous devez réaliser votre prototype de manière à ce que chacun participe et que chacun y trouve son compte. Pour se faire vous élirez l'un d'entre vous pour présenter le prototype et celui-ci devra dire de quelle manière chacun a pu y contribuer. N'hésitez pas à ce chacun puisse faire part de ses rêves pour cet objet du futur mais n'oubliez pas qu'il doit être cohérent.

- *Vous prévoyez 5 minutes d'explications.*
- *Vous prévoyez 25 minutes de réalisation.*
- *Vous prévoyez 30 minutes de présentation / débriefing.*

(7 minutes par groupe : 1 minute pour présenter le prototype ; 3 minutes pour que les membres de l'équipe présentent leur organisation et comment ils l'ont vécu et 3 minutes pour que le secrétaire apporte son éclairage sur l'organisation).

Il n'y a pas de discussion pour favoriser le second temps. On pourra cependant faire une transition douce par la discussion en répondant à une ou deux questions ou en reprenant les éléments des secrétaires. Normalement deux expériences se dégagent l'une où les membres d'équipe se sont sentis écouté et compris, l'autre où ils n'ont pas pu faire part de leurs idées (encore que cela peut dépendre de la direction des groupes hiérarchisés qui, étant petits, peuvent se dérouler de manière à ce que le directeur écoute ses coéquipiers).

Phase 2 : Temps de débriefing / partage (20 minutes tous ensemble)
Les animateurs reviennent sur les résultats du jeu et suggèrent que tout projet n'est pas obligé de « marcher » de manière hiérarchisée : une structuration plus « horizontale », « concentrique » est possible. *(5 minutes)* La question est : Comment ?
L'idée est d'arriver sur la notion de « gouvernance », qui correspond à la manière de gouverner donc d'agir en collectif et d'exercer une forme de pouvoir en partant des expériences vécues par les différents groupes.

Vous invitez les participants à écrire sur des post-it les mots ou expressions qui leur viennent à l'esprit pour caractériser les modes de gestion ou d'organisation des groupes 2 et 4 (*5 minutes)*.

Vous pouvez par exemple poser la question suivante : *« Comment voyez-vous l'organisation du travail au sein d'un collectif ? »*

Ensuite vous ferez un retour en essayant de regrouper les post-its par patatoïde afin de faire ressortir quelques caractéristiques de ces modes de gestion. *(10 minutes)*

Phase 3 : Temps de découverte / approche théorique de « la gouvernance » et temps d'échange (30 minutes)
En vous appuyant sur les groupes de post-its constitués, nous vous invitons à poser quelques notions clés que sont le terme de la « *gouvernance* » et différents modes d'organisation au sein d'un collectif pendant 10 minutes. Ensuite laissez place aux échanges et réactions (20 minutes).

Si de nombreuses définitions existent, le dictionnaire Larousse propose de définir la gouvernance comme « l'action de gouverner » et la « manière de gérer, d'administrer ».

Nous prouverons dans le cadre de cet atelier que *« la gouvernance est caractérisée par l'implication de tous les acteurs dans les décisions et par un décentrement du centre de décision : chacun peut et doit intervenir et l'action procède d'une prise en compte de l'avis et des intérêts de chacun ».*

L'expérience vécue vient donc poser la question de la place de chaque personne, de chaque homme et de chaque femme dans un collectif et dans une organisation et de connaître différents modes d'organisation.

Des exemples de modes de gouvernance

Dictature : une personne ou un groupe de personnes exercent de manière exclusive et parfois de manière autoritaire le pouvoir.

Oligarchie : système dans lequel le pouvoir est détenu par un petit nombre de personnes constituant par exemple une élite intellectuelle (aristocratie) ou une minorité possédante (ploutocratie).

Gérontocratie : système politique et sociale dans lequel l'âge est un critère pour participer à la prise de décision. Il est dominé par les plus âgés.

Ploutocratie : système politique où la propriété est le principal critère. Le pouvoir est dévolu aux plus gros détenteurs de richesses économiques *(argents, titres d'entreprise…).*

Anarchie : système caractérisé par l'absence de règles établies pour la prise de décisions ou de leur inobservation.

Démocratie : forme de gouvernement dont la souveraineté émane du collectif. Chaque personne est amenée à donner son avis, à se positionner et donc à participer à la prise de décision. Chaque personne est égale à égal. On parle souvent de « *démocratie ou de gouvernance participative »* pour qualifier les moyens pédagogiques utilisés pour permettre à chaque personne de participer réellement à la vie publique.

Astuces et conseils

- Prévoir une personne qui prendra des notes et fera une synthèse
- Une grille d'analyse pour les observateurs du jeu avec les questions suivantes :
  -> Comment est réparti le travail au sein du groupe ?
  -> Quels sont les résultats matériels (niveau de réalisation de l'objet) et immatériels (perception du ressenti des membres de l'équipe) ?

Pour aller plus loin

On vous conseille de rencontrer d'autres types de structures sur la thématique de la gouvernance pour comparer les modes de fonctionnements. Ce peut être par exemple : d'autres coopératives, des associations, une PME avec peu de salariés, un cabinet avec que des associés, une association avec quelques salariés, une grosse entreprise, etc.

L'objectif est de pouvoir comparer les modes de fonctionnement avec des organisations approximativement de même taille et d'un même secteur afin de comparer les différents modes d'organisation du travail.

FA14

«Qu'est-ce qu'une coopérative ? Comment fonctionne-t-elle ? Quels sont les principes fondateurs? Organiser une visite d'expérience d'une coopérative.

Objectifs de l'animation

- Permettre aux jeunes de comprendre le fonctionnement d'une structure économique coopérative et son fonctionnement, par une approche comparée.
- Découvrir les enjeux de l'économie sociale, par l'étude d'un cas concret.

Public : Un groupe composé de 6 à 15 personnes de 16 ans et plus.

Matériel : De quoi prendre des notes

Temps de l'animation à prévoir : une heure à une heure et demie

Déroulé

Cette rencontre est l'occasion pour les jeunes de découvrir le fonctionnement d'une structure professionnelle, avec des travailleurs aux différentes fonctions et aux différents statuts.

Phase 1 : Temps d'introduction (15 minutes)

Présentation de l'ensemble des participants par un tour de table, rappel de la démarche et présentation des objectifs, du temps imparti, …

Phase 2: Temps de présentation de la personne rencontrée et de la structure répondant aux questions posées en amont (20 minutes)

Présentation du parcours de la personne rencontrée, de son rôle dans la coopérative, de l'histoire de la coopérative, de son fonctionnement actuel etc.

Phase 3: Temps de question réponses (40 minutes)

Préparation en amont

Il est important de prévoir de préparer la visite d'expérience, c'est-à-dire :

- **Fixer les objectifs** de la rencontre pour les animateurs *(quelles thématiques on veut aborder ? Pourquoi ? Etc.)*
- **Contacter la coopérative**, prendre rendez-vous avec un responsable, expliquer la démarche et de préparer la rencontre.
- **Préparer la rencontre avec les participants :** présenter le contexte, faire une liste de questions, prévoir un preneur de notes etc.

Le temps de conclusion

- Prévoir un débriefing sur l'expérience vécue.
- Ne pas oublier de remercier et de faire un retour à la personne rencontrée.
- Ecrire une synthèse de la rencontre et réalisation d'un bilan.

Exemples de questions à poser

Quelques questions généralistes

Quelle est l'origine du projet ? Comment la coopérative a-t-elle été fondée ? A quels enjeux devait-elle répondre ? Quels sont ses champs d'activité ? Pourquoi avez-vous fait le choix de créer une coopérative ? Considérez-vous, à titre personnel, votre structure comme militante et porteuse d'un projet de changement? Quel est le statut de votre coopérative (SCOOP, coopérative de consommation…) ? En êtes-vous satisfaits ? Comment-est-ce que cela a été perçu sur le territoire ? Bénéficiez-vous d'un appui extérieur de la part d'institutions ?

Quelques questions sur la thématique du travail

Combien de personnes travaillent dans la structure ? Quels sont leurs statuts ? D'où viennent les travailleurs, du territoire ? Quelle est la politique salariale ?

Quelques questions sur le fonctionnement / la gouvernance

Quels sont vos principes fondateurs ? Comment sont prises les décisions ? Quelle est la place des administrateurs et des salariés dans le processus ? Au bout de combien de temps peut-on devenir sociétaire ? Est-ce que l'on propose aux nouveaux arrivants de devenir sociétaire ? Quelles sont, selon vous, les différences avec une entreprise dite « classique » avec votre structure ?

Quelques questions sur la thématique de du développement local

Quels impacts a votre structure sur le territoire en terme économique, d'emploi etc. ? Quels liens avez-vous avec les acteurs du *territoire ? Comment travaillez-vous avec d'autres acteurs du territoire ? Quels sont vos liens avec les institutions publiques et de l'économie sociale et solidaire?*

Astuces et conseils

On vous conseille de rencontrer d'autres types de structures sur la thématique de la gouvernance pour comparer les modes de fonctionnements. Ce peut être par exemple : d'autres coopératives, des associations, une PME avec peu de salariés, un cabinet avec que des associés, une association avec quelques salariés, une grosse entreprise, etc.
L'objectif est de pouvoir comparer les modes de fonctionnement.

Pour plus d'info sur le site du Programme Jeun'ESS / Réseau Say-YESS www.say-yess.com

Comment contacter des coopératives ? Auprès des Sociétés Coopératives Ouvrières de Production: rendez-vous ; (www.es-scop.coop) et du **Comité National des Chambres de l'Economie Sociale** (www.cncres.org) pour connaître les coopératives proches de chez vous !

Pour aller plus loin

Si vous abordez spécifiquement la question du travail (salariat, etc.), il peut être intéressant de rencontrer en priorité un représentant du personnel où une personne en charge de la gestion des ressources humaines, voire les deux.
Eviter de faire cette rencontre en grand groupe qui limiterait l'échange (entre 6 -12 personnes).
Préparer une liste de questions au préalable avec les jeunes si vous souhaitez organiser votre rencontre autour de la gouvernance, pour ne pas tomber dans le piège de ne parler que du champ d'activité ! N'hésitez pas en tant qu'animateur à recentrer les échanges au cours de la rencontre !

FA15

«Qu'est-ce qu'une mutuelle ? Comment fonctionne-t-elle ? Quels sont les principes fondateur s? Organiser une visite d'expérience d'une mutuelle.

Objectifs de l'animation

- Permettre aux jeunes de comprendre le fonctionnement d'une mutuelle, de ses principes fondateurs tel que celui de la mutualisation et de la solidarité.
- Découvrir les enjeux de l'économie sociale, par l'étude d'un cas concret.

Public : Un groupe composé de 6 à 15 personnes de 16 ans et plus

Matériel : De quoi prendre des notes

Temps de l'animation à prévoir : une heure à une heure et demie

Déroulé

Cette rencontre est l'occasion pour les jeunes de découvrir le fonctionnement d'une structure professionnelle, avec des travailleurs aux différentes fonctions et aux différents statuts.

Phase 1 : Temps d'introduction (15 minutes)

Présentation de l'ensemble des participants par un tour de table, rappel de la démarche et présentation des objectifs, du temps imparti, …

Phase 2: Temps de présentation de la personne rencontrée et de la structure répondant aux questions posées en amont (20 minutes)

Présentation du parcours de la personne rencontrée, de son rôle dans la mutuelle, de l'histoire de la mutuelle, de son fonctionnement actuel etc.

Phase 3: Temps de question réponses (40 minutes)

Préparation en amont

Il est important de prévoir de préparer la visite d'expérience, c'est-à-dire :

- **Fixer les objectifs** de la rencontre pour les animateurs *(quelles thématiques on veut aborder ? Pourquoi ? Etc.)*
- **Contacter la coopérative**, prendre rendez-vous avec un responsable, expliquer la démarche et de préparer la rencontre.
- **Préparer la rencontre avec les participants :** présenter le contexte, faire une liste de questions, prévoir un preneur de notes etc.

Le temps de conclusion

- Prévoir un débriefing sur l'expérience vécue.
- Ne pas oublier de remercier et de faire un retour à la personne rencontrée.
- Ecrire une synthèse de la rencontre et réalisation d'un bilan.

Exemples de questions à poser

Quelques questions généralistes

Quelle est l'origine de la mutuelle ? Comment a-t-elle été fondée ? A quels enjeux devait-elle répondre ? Quels sont ses champs d'activité ? A qui s'adresse votre mutuelle et quelles sont les conditions d'accès ? Quels sont ses champs d'activité et champ d'intervention en terme géographique? Considérez-vous à titre personnelle et votre structure comme militante et porteuse d'un projet de changement ? Quelles sont selon vous les différences entre votre structure et une « entreprise d'assurance classique » (privée) ? Selon vous, quelle doit être la part de l'assurance réservée aux structures publiques et privées ?

Quelques questions sur la thématique du travail

Combien de personnes travaillent dans la structure ? Quels sont leurs statuts ? D'où proviennent les travailleurs, du territoire ? Quelle est la politique salariale ?

Quelques questions sur le fonctionnement / la gouvernance:

Quels sont vos principes fondateurs ? Comment sont prises les décisions « stratégiques », long terme et au jour le jour au sein de la mutuelle ? Quelle est la place des administrateurs et des salariés dans le processus ?

Astuces et conseils

Comment contacter des Mutuelles ?

- Rendez-vous sur le site de la **Fédération Nationale de la Mutualité Française**: www.mutualite.fr, pour contacter une mutuelle proche de chez vous..

- Pour plus d'info sur le site du **Programme Jeun'ESS / Réseau Say-YESS** : www.say-yess.com

FA16

«Qu'est-ce qu'une « ressourcerie »?
Organiser une visite d'expérience d'une « ressourcerie »

Objectifs de l'animation

- Permettre aux jeunes de comprendre le fonctionnement d'une ressourcerie, de ses principes fondateurs et de ses enjeux,
- Découvrir les enjeux de l'économie sociale, par l'étude d'un cas concret d'une ressourcerie actif sur les questions d'écologie, d'économie locale et de solidarité.

Public : Un groupe composé de 6 à 15 personnes de 16 ans et plus

Matériel : De quoi prendre des notes

Temps de l'animation à prévoir : une heure à une heure et demie

Déroulé

Cette rencontre est l'occasion pour les jeunes de découvrir le fonctionnement d'une structure professionnelle, avec des travailleurs aux différentes fonctions et aux différents statuts.

Phase 1 : Temps d'introduction (15 minutes)

Présentation de l'ensemble des participants par un tour de table, rappel de la démarche et présentation des objectifs, du temps imparti, …

Phase 2: Temps de présentation de la personne rencontrée et de la structure répondant aux questions posées en amont (20 minutes)

Présentation du parcours de la personne rencontrée, de son rôle dans la ressourcerie, de l'histoire de la ressourcerie, de son fonctionnement actuel, etc.

Phase 3: Temps de question réponses (40 minutes)

Préparation en amont

Il est important de prévoir de préparer la visite d'expérience, c'est-à-dire :

- **Fixer les objectifs** de la rencontre pour les animateurs *(quelles thématiques on veut aborder ? Pourquoi ? Etc.)*
- **Contacter la coopérative**, prendre rendez-vous avec un responsable, expliquer la démarche et de préparer la rencontre.
- **Préparer la rencontre avec les participants :** présenter le contexte, faire une liste de questions, prévoir un preneur de notes etc.

Le temps de conclusion

- Prévoir un débriefing sur l'expérience vécue.
- Ne pas oublier de remercier et de faire un retour à la personne rencontrée.
- Ecrire une synthèse de la rencontre et réalisation d'un bilan.

Exemples de questions à poser

Quelques questions généralistes

Quelle est l'origine de la ressourcerie ? Comment a-t-elle été fondée ? Par qui ? Quelle est l'implication de la population et des pouvoirs publics ? A quels enjeux devait répondre la ressourcerie ? Quels sont ses champs d'activité de la ressourcerie ? A qui s'adresse la ressourcerie ? Considérez-vous à titre personnelle et votre structure comme militante et porteuse d'un projet de changement ? Quelles sont selon vous les différences entre votre structure et une « entreprise d'assurance classique » (privée) ? Selon vous, quelle doit être la part de l'assurance réservée aux structures publiques et privées ?

Quelques questions sur la thématique du travail

Qui en sont els principaux acteurs de la ressourcerie aujourd'hui (bénévoles et salariés) ? Combien de personnes sont employées dans la structure ? Quels sont leurs statuts ? D'où proviennent les travailleurs, du territoire ? Quelle est la politique salariale ?

Quelques questions sur le fonctionnement / la gouvernance

Quels sont vos principes fondateurs ? Comment sont prises les décisions « stratégiques », long terme et au jour le jour au sein de la ressourcerie ? Quelle est la place des administrateurs et des salariés dans le processus ? Existe-t-il un lien de subordination entre les salariés ? Etc.

Astuces et conseils

Comment contacter des Ressourceries ?

- Auprès du Réseau des Ressourceries : www.ressourcerie.fr/

- Auprès des Chambres Régionales de l'Economie Sociale et Solidaire *(les coordonnées sont disponibles sur le site du Comité National des Chambres de l'Economie Sociale (www.cncres.org)* pour connaître les ressourceries proches de chez vous !

FA16

Objectifs de l'animation

Public :

Matériel :

Temps de l'animation à prévoir :

Déroulé

Exemples de questions à poser

Astuces et conseils

...

Un mouvement de jeunes, force d'émancipation et de transformation sociale.

Le **Mouvement Rural de Jeunesse Chrétienne** est un mouvement de jeunesse et d'éducation populaire géré et animé par des jeunes de 13 à 30 ans. Le mouvement est organisé du local à l'international. Le MRJC compte aujourd'hui près de 7 000 militants venus de différentes régions de France, rassemblés par équipes autour de projets au service de nos villages, de nos territoires. S'investir dans la vie des territoires, faire des propositions et exercer pleinement notre citoyenneté, voilà notre proposition. École de la responsabilité et mouvement d'éducation populaire, le MRJC donne aux jeunes les moyens de devenir ce qu'ils le souhaitent, de s'installer dans le monde rural et plus globalement, de transformer la société en invitant les jeunes à se questionner et à agir sur différentes thématiques que sont l'agriculture, la citoyenneté, le travail.

Initié par un partenariat public/privé tout à fait novateur, **le programme Jeun'ESS** ambitionne de mieux faire connaître l'économie sociale et solidaire auprès des jeunes afin de renforcer leur implication dans ce secteur.

Les actions du programme s'articulent autour de trois objectifs principaux :

- Promouvoir l'ESS auprès des jeunes, leur donner envie de s'y investir
- Soutenir et valoriser les initiatives des jeunes
- Favoriser l'intégration des jeunes dans les structures de l'ESS

Les partenaires fondateurs

Le programme réunit l'Etat (Ministère délégué chargé de l'économie sociale et solidaire et le Ministère des sports, de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie associative), et une dizaine d'organisation de l'économie sociale et solidaire.

L'Avise est l'opérateur technique de ce programme. Elle assure la mise en œuvre opérationnelle du plan d'action.